Посвящённый

С древнейших времён мы были защитой от Тьмы. Мы знаем Злодеев этого мира, и мы стоим против них, так что человечеству не нужно бояться. Мы Пламя, что разгоняет Тень.

Имя:
Внешность:
Рейтинги:
Очарование: *манипулировать*
Хладнокровие: *действовать под угрозой, прийти на помощь*
Проницательность: *расследовать дело, оценить ситуацию*
Стойкость: *надрать жопу, защитить*
Потусторонность: *применить магию*

Чтобы создать своего посвящённого, выбери имя. Затем следуй инструкциям ниже, чтобы определить внешность, рейтинги, ходы, секту и снаряжение. В конце, представься и выбери историю.

Внешность, выбери один из каждого списка

- Мужчина, женщина, под маской, скрыто.
- Закалённое тело, татуированное тело, гибкое тело, сильное тело, тонкое тело, угловатое тело, скрюченное тело.
- Архаичная одежда, немодная одежда, церемониальная одежда, несочетающаяся одежда, формальная одежда.

Рейтинги

Выбери одну строку

- ☐ Очарование -1, Хладнокровие +1, Проницательность =0, Стойкость +1, Потусторонность +2
- ☐ Очарование=0, Хладнокровие +1, Проницательность +1, Стойкость -1, Потусторонность +2
- ☐ Очарование -1, Хладнокровие =0, Проницательность -1, Стойкость +2, Потусторонность +2
- ☐ Очарование +1, Хладнокровие -1, Проницательность +1, Стойкость=0, Потусторонность +2
- ☐ Очарование =0, Хладнокровие=0, Проницательность =0, Стойкость +1, Потусторонность +2

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы, и четыре хода посвящённого

Ты получаешь этот:

- Если ты **в хороших отношениях со своей сектой, в начале каждого дела** брось +Очарование. На 10+ они предоставят некоторую ценную информацию или помощь на месте. На 7-9 ты получишь миссию, связанную с делом, и если ты выполнишь её, то так же получишь информацию или помощь. При провале они потребуют от тебя чего-то нехорошего. Если ты провалишь миссию или откажешься исполнять приказ, то у тебя проблемы с Сектой, пока ты не искупишь вину.

Затем выбери три из этих:

- ☐ **Древние боевые искусства**: используя старомодное рукопашное оружие, ты на наносишь +1 урон и получаешь +1 к броскам **защитить кого-либо**
- ☐ **Мистик**: каждый раз, когда ты успешно **применяешь магию**, получи +1 к следующему броску
- ☐ **Предсказания**: у секты есть древние пророчества или предсказательные практики что бы предвидеть будущее. Одна раз в дело ты можешь использовать их. Если ты смотришь, что готовит будущее, брось +Потусторонность. На 10+ получи запас 3, и на 7-9 запас 1 При провале, ты получаешь плохие сведения, и хранитель решает, как это повлияет на тебя. Трать запас, чтобы:
    - Иметь полезный предмет подготовленным
    - Быть где-то, где тебе нужно, как раз вовремя.
    - Получить +1 к следующему броску, или дать +1 к следующему броску другому охотнику.
    - Ретроактивно предупредить кого-то об атаке, так что она не случится.
- ☐ **Священный обет**: ты можешь посвятить себя единственной цели, отринув что-то на время исполнения избранной задачи (например, речь, любую пищу, кроме хлеба и воды, алкоголь, ложь, секс и т.д.). Получите согласии хранителя — это должно соответствовать цели по важности и сложности. Пока ты соблюдаешь свой обет и работаешь над достижением свей цели, отмечай опыт в конце каждой сессии и получи +1 на любые броски, которые напрямую помогают достичь цели. Если ты нарушишь обет, получи -1 на все броски, пока ты не искупишь свой проступок.
- ☐ **Наставник**: у тебя в секте есть наставник: дай ему имя. Когда ты обращаешься к своему наставнику за информацией, брось +Проницательность. На 10+ ты получишь ответ на твой вопрос, нет проблем. На 7-9 ты можешь выбрать: он занят и не может помочь, или он отвечает на твой вопрос, но ты должен ему услугу. При провале, твой вопрос создаёт проблемы.
- ☐ **Ученик**: у тебя есть ученик: дай ему имя. Твоя работа — обучить его пути секты. Он считается союзником-подчинённым (мотивация: следовать букве твоих инструкций).
- ☐ **Рука помощи**: когда ты успешно помогаешь другому охотнику, он получает +2 вместо +1.
- ☐ **Старинная чёрная магия**: когда ты используешь магию, ты можешь задать вопрос из списка "расследовать дело" как эффект.

Секта

Ты — часть древнего тайного ордена, истребляющего монстров. Откуда они? Насколько они древни? Они религиозны? Почему они хранят себя в тайне? Как они набирают новичков?
Тебя так же нужно выбрать традиции секты (они будут использованы хранителем, что бы определять методы и действия секты)

Хорошие традиции*и (выбери две):*

- Хорошо осведомлённые
- Древние знания
- Магические знания
- Боевые искусства
- Осовремененные
- Отделения повсюду
- Светское влияние
- Гибкая тактика
- Открытая иерархия
- Интегрированность в общество
- Богатство
- Клёвые гаджеты
- Магические предметы

Плохие традиции *(выбери одну):*

- Сомнительные мотивы
- Связаны традициями
- Недальновидны
- Параноидальны и скрытны
- Закрытая иерархия
- Раздроблены на фракции
- Строгие правила
- Мистические клятвы
- Абсолютное подчинение
- Тираническое руководство
- Устаревшее снаряжение
- Бедность

Снаряжение

Если у секты есть боевые искусства или устаревшее снаряжение, выбери три старомодных оружия. Если секта осовременена или имеет клёвые гаджеты, ты можешь выбрать два современных оружия. В других случаях, выбери два старомодных и одно современное оружие.

Старомодное оружие (выбери два или три, как сказано выше):

- Меч (2 урона рука кровавое)
- Топор (2 урона рука кровавое)
- Большой меч (3 урона рука кровавое тяжёлое)
- Большой топор (3 урона рука кровавое медленное тяжёлое)
- Серебряный нож (1 урон рука серебро)
- Боевые палки (1 урон рука быстрое)
- Копьё (2 урона рука\близко)
- Булава (2 урона рука кровавое)
- Арбалет (2 урона близко медленное)

Современное оружие (выбери одно или два, как сказано выше):

- Револьвер .38 (2 урона близко перезарядка громкий)
- Девятимиллиметровый (2 урона близко громкий)
- Снайперская винтовка (3 урона далеко)
- Магнум (3 урона близко перезарядка громкий)
- Дробовик (3 урона близко кровавый)

Знакомство

Когда вы здесь, дождитесь всех остальных, чтобы вы могли представиться друг другу все вместе.
Пройдитесь по всей группе по очереди. В свой черёд представь своего крепкого орешка по имени и внешности, и расскажи остальной группе, что они знают о тебе.

История

Пройдитесь по всей группе ещё раз. Когда будет твоя очередь, выбери одно для каждого из охотников:

Охотник	История	Заметки
	Он — непосвящённый член твоей секты	
	Вы сражались вместе, когда наплыв монстров выглядел неостановимым. Спроси его, чем это кончилось.	
	Друзья, но он впервые встретил тебя под твоим прикрытием, и узнал о секте позже. Спроси его, что он чувствует об этом.	
	Он твой близки родственник, или партнёр\супруг. Решите между собой, что именно это за отношения.	
	Приятели по клубу исторического оружия\боевых искусств.	
	Он описан в пророчествах, но роль, которую ему предстоит сыграть, не обозначена.	
	Бывший член секты, но по-прежнему друзья. Спроси его, почему он ушёл или был исключён.	
	Вы встретились, изучая мистические странности, и с тех пор стали друзьями по оккультизму.	

Удача

Ты можешь зачеркнуть клеточку удачи, чтобы *либо* изменить сделанный тобой бросок на 12, как будто ты так кинул, *либо* изменить ранение, которое ты должен получить на 0 урона, неважно насколько страшным оно было. Когда все твои клеточки удачи зачёркнуты, твоё везение закончилось.
ОК □□□□□□□ Обречён

Особый ход посвящённого:
Когда ты тратишь удачу, что-то в твоей секте идёт не так: необдуманный проект, или провальная операция. Это может быть твоей виной, или из-за плохих традиций секты.

Урон

Когда ты получаешь урон, отметь столько же клеточек урона. Когда ты получаешь четвёртый урон, отметь "нестабилен"
ОК □□□|□□□□Умираешь Нестабилен: □(нестабильные раны ухудшаются со временем)

Повышение уровня

Опыт: □□□□□
Когда ты совершаешь бросок и получаешь 6 или меньше в сумме, или когда ход предписывает тебе это, отметь клеточку опыта.
Когда ты заполнил все пять клеточек опыта, ты повышаешь уровень. Сотри отметки и выбери улучшение из следующего списка:

Улучшения:
- □ Получи +1 Потусторонности, максимум +3
- □ Получи +1 Хладнокровия, максимум +2
- □ Получи +1 Проницательности, максимум +2
- □ Получи +1 Стойкости, максимум +2
- □ Возьми ещё один ход посвящённого
- □ Возьми ещё один ход посвящённого
- □ Получи командование над местным отделением секты
- □ Получи команду сектантов в своё распоряжение
- □ Возьми ход из другого плейбука
- □ Возьми ход из другого плейбука

После того, как ты повысил уровень пять раз, ты квалифицируешься для продвинутых улучшений в добавок к тем. Они перечислены ниже.

Продвинутые улучшения:
- □ Получи +1 к любому рейтингу, максимум +3
- □ Смени тип этого охотника на новый.
- □ Создай второго охотника, чтобы играть им вместе с этим.
- □ Отметь два базовых хода как продвинутые.
- □ Отметь другие два базовых хода как продвинутые.
- □ Отправь этого охотника в отставку, в безопасность.
- □ Стань лидером, или фактическим лидером, всей секты.

Заметки (команда, ходы, запас и т.д.)